

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA PAPAN KREATIF

Ida Inurwati

Sekolah Tinggi Pendidikan Islam (STPI) Bina Insan Mulia Yogyakarta

inurwati01@gmail.com

ABSTACT

This study aims to apply the playing method with creative board media to improve early childhood cognitive abilities. The research was conducted in group B TK Al Fatah Sedan. The research procedure consisted of planning, implementing, observing and reflecting. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR), the results of the study are presented and analyzed descriptively quantitatively. Based on the results of the study, the creative board playing method was able to improve early childhood cognitive abilities with an increase in each cycle, namely the children's understanding ability reached 50% in cycle I, 65% in cycle II, and 85% in cycle III. The conclusion of this study is the method of playing with creative board media can improve early childhood cognitive abilities.

Keywords: *Cognitive Improvement, Playing Method, Creative Board*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menerapkan metode bermain dengan media papan kreatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian dilakukan di kelompok B TK Al Fatah Sedan. Prosedur penelitian terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), hasil penelitian disajikan dan dianalisa secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa metode bermain dengan papan kreatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan terjadinya peningkatan tiap siklus yakni kemampuan pemahaman anak mencapai 50% pada siklus I, 65% pada siklus II, dan 85% pada siklus III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode bermain dengan media papan kreatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Peningkatan Kognitif, Metode Bermain, Papan Kreatif

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa belajar aktif, dimana anak melakukan penjelajahan terhadap objek di lingkungannya, untuk memperoleh pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuannya. Berkaitan dengan hal ini, anak hendaknya diberikan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Tetapi dalam kenyataannya anak kurang bisa menikmati dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dikarenakan pembelajaran yang monoton, kurangnya kreativitas pendidik sehingga mengakibatkan anak merasa bosan ketika belajar di sekolah.

Dimasa usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak yaitu masa keemasan (*golden age*) hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan berikutnya, dimana hal tersebut akan menentukan kepribadian anak selanjutnya. Oleh sebab itu, pada usia 3-6 tahun merupakan periode terpenting untuk merangsang otak anak. Namun dalam hal ini sangat kurang dipahami, sehingga kecerdasan otaknya kurang optimal dalam perkembangan dan pertumbuhan otak anak.

Di masa kanak-kanak merupakan masa bermain. Karena bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan esensial bagi anak usia dini. Dengan bermain, anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik,

kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, nilai dan sikap hidup. Namun dalam kenyataannya anak kurang bisa menikmati suasana di sekolah dengan bermain, hal ini disebabkan keterbatasan alat peraga (APE) sehingga anak kurang antusias dan kurang bersemangat dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasar pada masalah di atas peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian menggunakan metode bermain dengan media papan kreatif, sehingga peneliti berasumsi metode ini cocok untuk anak. Karena masa kanak-kanak merupakan masa praoperasional konsep, yaitu anak tidak bisa membayangkan, sehingga terdapat bukti yang *real* atau nyata yang harus disampaikan kepada anak didik. Sehingga anak menjadi enjoy dalam pembelajarannya di sekolah.

Dalam kaitannya yang sesuai dengan prinsip TK, yaitu bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, maka metode bermain dengan media papan kreatif dapat menumbuhkembangkan kecerdasan anak melalui belajar dan bermain yang menyenangkan, karena anak langsung mempraktekkan media papan kreatif secara bervariasi.

Inisiatif metode ini berdasar pada teori menurut *Whiterington* (1979), bermain mempunyai fungsi mempermudah perkembangan kognitif anak dan memungkinkan anak melihat lingkungan, mempelajari sesuatu, dan memecahkan masalah

yang dihadapi. Selain itu, bermain juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

KAJIAN TEORITIK

Di Taman Kanak-Kanak dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan kegiatan bermain. Bermain sangat penting untuk perkembangan anak, sama seperti makan sangat penting untuk pertumbuhan badan. Melalui bermain anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri tanpa merasa terpaksa. *Elisabeth B. Hurlock* (1978 :1) menyatakan bahwa bermain itu sendiri memiliki pengertian sebagai “Suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak” sedangkan menurut *W. J. S. Poerwadarminta* (1976 : 620) permainan memiliki pengertian sebagai: “Suatu perbuatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dengan alat permainan atau tidak”. Berbeda dengan *Anggani Sudono* (2000 : 7) menyatakan bahwa alat permainan atau yang lebih sering disebut dengan media permainan itu sendiri memiliki pengertian sebagai berikut:

Semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan,

memadukan, mencari padaannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang digunakan di dalam kegiatan bermain antara guru bersama peserta didik di TK atau antara orang tua bersama anaknya di rumah serta dapat digunakan untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Dalam hal ini pemanfaatan media papan kreatif yang berfungsi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa bermain itu merupakan suatu kegiatan yang dapat menggunakan alat permainan yang merupakan bentuk dari suatu kegiatan bermain dimana terdapat peraturan kegiatan dan alat permainan itu sendiri adalah alat yang dapat digunakan dalam suatu kegiatan bermain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di TK Al-Fatah di kelas kelompok B dengan jumlah anak 15 anak. Penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas secara profesional. Untuk itu

dalam penelitian ini, peneliti sebagai guru mengadakan perbaikan pengembangan permasalahan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dengan media papan kreatif.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK dilakukan melalui empat tahap, yakni: (1) perencanaan tindakan (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilaksanakan proses penelitian selama 3 siklus. Setiap siklus terdapat 4 tahap dalam melaksanakan proses penelitian, yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Proses pembelajaran dengan metode bermain berbantuan media papan kreatif dilakukan dengan bertahap pada siklus I sampai siklus III.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan di ruang kelas kelompok B TK Al Fatah Sedan. Peneliti dan guru kelas mengadakan diskusi mengenai rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian pada siklus I ini. Adapun tahap perencanaan tindakan I meliputi kegiatan sebagai berikut:

Peneliti bersama guru kelas membuat rancangan skenario pembelajaran

untuk meningkatkan kognitif anak dengan media papan kreatif, yakni dengan langkah-langkah:

- (a) Guru memberikan informasi mengenai berbagai macam tanaman sayuran yaitu meliputi: wortel, bayam, sawi, brokoli, kol, kubis dan kangkung.
- (b) Guru memberikan pemahaman dan penjelasan tentang cara menggunakan alat peraga edukatif papan kreatif yang akan digunakan untuk meletakkan berbagai gambar yang telah disediakan.
- (c) Guru melakukan uji coba dan mempraktekkan secara langsung untuk memberikan contoh tentang penggunaan media papan kreatif.
- (d) Guru membuat kelompok menjadi 6 kelompok (Hebat, Cerdas, Jenius, Pintar, Mandiri dan Pandai) untuk mempermudah dalam memberi penilaian.
- (e) Anak melaksanakan tugas yang telah diberikan dan dijelaskan oleh guru secara bergantian sesuai nama kelompoknya.
- (f) Untuk anak didik yang mampu secara tepat dan cepat dalam melakukan tindakan dengan media yang telah disediakan, maka anak tersebut mendapat reward berupa bintang atau kalung penghargaan.
- (g) Untuk membantu anak agar lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan tindakan, maka guru atau peneliti membuat “angka juara”.

b. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan guru kelas maka pelaksanaan tindakan I ini direncanakan dilaksanakan di ruang kelas kelompok B TK Al Fatah Sedan. Dilaksanakan selama 120 menit dengan 60 menit kegiatan inti. Sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP, pada pelaksanaan tindakan siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh guru kelas dan peneliti, peneliti juga melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dan wawancara kepada beberapa anak didik setelah pembelajaran berakhir.

Materi pembelajaran menyusun gambar dengan media papan kreatif pada pelaksanaan tindakan I ini adalah menyusun gambar dan diletakkan di media papan kreatif yang dilakukan anak didik serta menyebut dan menghitung sesuai gambar yang ada.

Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- (a) Guru memberikan informasi mengenai berbagai macam tanaman buah-buahan dan sayuran yaitu meliputi: wortel, bayam, kangkung, sawi, brokoli, kol, kubis, terong.
- (b) Guru memberikan pemahaman dan penjelasan tentang cara menggunakan alat peraga edukatif papan kreatif yang akan digunakan untuk meletakkan berbagai gambar yang telah disediakan.

- (c) Guru melakukan uji coba dan mempraktekkan secara langsung untuk memberikan contoh tentang penggunaan media papan kreatif.
- (d) Guru membuat kelompok menjadi 6 kelompok (Hebat, Cerdas, Jenius, Pintar, Mandiri, Pandai) untuk mempermudah dalam memberi penilaian.
- (e) Anak melaksanakan tugas yang telah diberikan dan dijelaskan oleh guru secara bergantian sesuai nama kelompoknya.
- (f) Untuk anak didik yang mampu secara tepat dan cepat dalam melakukan tindakan dengan media yang telah disediakan, maka anak tersebut mendapat reward berupa bintang atau kalung penghargaan.
- (g) Untuk membantu anak agar lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan tindakan, maka guru atau peneliti membuat “angka juara”.

Dalam tahap ini guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran kognitif dengan media papan kreatif di kelas, sedangkan peneliti bertindak sebagai pendamping dan melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Observasi dan Interpretasi

Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran kognitif di TK Al Fatah Sedan. Posisi peneliti saat melakukan observasi yakni sebagai pendamping guru kelas. Pertemuan ini berlangsung selama 120 menit dengan

60 menit kegiatan inti. Guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, menghafal hadits, bernyanyi dan bertepuk , kemudian masuk dalam materi. Guru menjelaskan materi kognitif dengan media papan kreatif dimulai dengan Tanya jawab tentang macam-macam tanaman seperti buah-buahan dan sayuran, menyebut nama-nama tanaman sesuai gambar, menyusun dan memasang gambar-gambar di papan kreatif sesuai dengan pasangannya serta menghitungnya sejumlah gambar yang ada. Anak-anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan ini. Namun masih ada beberapa anak yang kurang bersemangat mengikuti kegiatan, terutama saat menghitungnya. Hasil pekerjaan anak dikumpulkan untuk dianalisis oleh guru dan peneliti.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran kognitif dengan media papan kreatif dengan strategi game pengingat, diperoleh deskripsi mengenai motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yakni sebagai berikut:

Anak yang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebesar 60%, sedangkan 40% lainnya tampak masih kurang bersemangat, menyangga kepala dengan tangan. Dari hasil wawancara dengan anak yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa di antara mereka capek dan sakit.

Anak yang menunjukkan keseriusannya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 55%, sedangkan 45% lainnya kurang memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan maupuun saat anak diminta untuk menghitung dan menyusunnya. Mereka melakukan kegiatan seperti berbicara dengan teman, ramai sendiri, dan meletakkan kepala di atas meja. Anak tersebut berani bersikap seperti itu ketika guru lengah dan tidak memberikan pengawasan.

Adapun berdasarkan hasil pekerjaan anak dapat diidentifikasi:

Anak yang sudah mampu mengelompokkan gambar, memasang, dan mengurutkannya dengan tepat sesuai dengan petunjuk guru sebesar 30%, sedangkan lainnya asal mengerjakan.

Anak yang aktif melakukan kegiatan akan tetapi dalam mengerjakannya masih dibimbing guru sebesar 55%, sedangkan anak yang lainnya belum tepat dalam mengelompokkan gambar, memasang, dan mengurutkannya.

Beberapa kelemahan yang dimiliki oleh guru yang terlihat dalam kegiatan ini yaitu:

Terkadang guru lengah dan tidak memberikan pengawasan kepada anak didik pada saat anak melakukan kegiatan game pengingat dan kurang memperhatikan kondisi anak,

sehingga masih tampak beberapa anak yang bersikap tidak bersungguh-sungguh jika tidak ada pengawasan dari guru.

Pengaturan waktu yang kurang tepat, seharusnya cukup dikerjakan 1 hari selesai akan tetapi kegiatan ini harus diselesaikan 2 hari, sehingga sebagian anak sudah lupa tentang jumlah gambar yang ada dan menjadi kurang berminat dalam mengerjakannya lagi.

Sedangkan dari sisi anak ditemukan beberapa kekurangan, yakni sebagai berikut:

Beberapa anak masih menunjukkan sikap yang seenaknya saja ketika ketika diminta oleh guru untuk mengerjakan tugas. Mereka terlihat tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan anak kurang tertarik dengan materi yang diberikan.

Masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan keseriusan dalam mengikuti pelajaran hanya jika guru mengawasi dan menegurnya. Namun, ketika guru lengah, mereka bersikap tidak serius.

Kemampuan anak dalam memahami petunjuk yang diberikan guru masih kurang. Masih terdapat beberapa anak yang belum tepat dalam mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk guru.

c. Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi, guru perlu mengadakan pengawasan secara terus-menerus bagi seluruh siswa di kelas. Guru seharusnya mengamati seluruh siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, misalnya saat anak diminta untuk mengelompokkan gambar, memasangkan, dan mengurutkannya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara guru berjalan mengontrol siswa dari depan, tengah, sampai belakang kelas. Jadi, akan terlihat anak yang tidak bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan, sehingga guru dapat menegur anak tersebut secara langsung.

Seharusnya guru memberikan penjelasan tentang aturan bermain dan cara mengerjakan tugas dengan bahasa yang sederhana dan dipahami oleh anak didik.

3) Sebaiknya guru memberikan motivasi kepada anak agar lebih serius untuk melakukan kegiatan kognitif dengan media papan kreatif. Hal ini dapat dilakukan oleh guru dengan memberikan reward kepada anak yang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, supaya anak lebih berminat dan bersemangat.

2. Siklus II

a. Perencanaan tindakan

Kegiatan penelitian pada siklus II diawali dengan membuat rencana untuk pemerian tindakan II. Dari hasil diskusi, telah disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada

siklus II ini akan dilaksanakan selama 120 menit dengan 60 menit kegiatan inti. Peneliti menyampaikan segala kelebihan dan kekurangan selama berlangsungnya proses pembelajaran kognitif dengan papan kreatif pada siklus I.

Untuk mengatasi berbagai kekurangan yang ada, akhirnya peneliti dan guru mengambil keputusan, materi untuk kegiatan kognitif anak dengan papan kreatif diganti gambarnya dengan kartu gambar yang lebih menarik minat anak dalam bermain dan belajarnya. Yaitu dengan kartu gambar dengan warna yang lebih mencolok.

Guru akan selalu mengontrol keseriusan anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru akan mengontrol anak dengan berjalan sambil mengawasi anak baik yang duduk di depan, tengah, maupun di belakang. Guru memberikan penjelasan mengenai cara mengerjakan tugas dengan bahasa yang sederhana dan media yang menarik serta mudah dipahami anak. Guru memberikan reward berupa bintang bagi anak yang aktif melakukan kegiatan.

Tahap perencanaan tindakan II peneliti bersama guru merancang skenario pembelajaran kognitif dengan menerapkan metode bermain dengan media papan kreatif yakni. Guru memberikan informasi mengenai tanaman buah-buahan meliputi: apel, anggur, jeruk,

strawberry, semangka, kiwi, alpukat, melon, durian. Guru memberikan pemahaman dan penjelasan tentang cara menggunakan alat peraga edukatif papan kreatif yang akan digunakan untuk meletakkan berbagai gambar yang telah disediakan. Guru melakukan uji coba dan mempraktekkan secara langsung untuk memberikan contoh tentang penggunaan media papan kreatif. Guru membuat kelompok menjadi 6 kelompok (Hebat, Cerdas, Jenius, Pintar, Mandiri, Pandai) untuk mempermudah dalam memberi penilaian.

Anak melaksanakan tugas yang telah diberikan dan dijelaskan oleh guru secara bergantian sesuai nama kelompoknya. Anak yang mampu secara tepat dan cepat dalam melakukan tindakan dengan media yang telah disediakan, maka anak tersebut mendapat reward berupa bintang atau kalung penghargaan. Anak agar lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan tindakan, maka guru atau peneliti membuat "angka juara". Guru menyusun Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi kognitif dengan media papan kreatif.

Peneliti dan guru mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu gambar dengan warna dan gambar yang berbeda. Peneliti dan guru menyusun instrumen penelitian, yakni berupa kertas untuk

menulis angka dan berupa lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan II dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2011 selama 120 menit dengan 60 menit kegiatan inti. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas kelompok B TK Al Fatah Sedan. Dalam kegiatan ini guru mengaplikasikan solusi yang telah disepakati dengan peneliti untuk mengatasi kekurangan pada proses pembelajaran dalam siklus I.

Pada pembelajaran kali ini, guru memulai pembelajaran dengan berdo'a, menghafal hadits, bernyanyi, bertepuk dan kegiatan fisik motorik, kemudian masuk dalam materi. Guru menjelaskan materi kognitif dengan media papan kreatif dengan tanya jawab mengenai berbagai macam buah-buahan serta menyebutkan namanya.

Setelah itu guru menjelaskan tentang aturan belajar game pengingat, yaitu menugasi anak untuk menyebut nama buah yang ada di gambar kemudian diletakkan di media papan kreatif secara urut. Kemudian anak menghitung jumlah gambar buah-buahan yang ada di papan kreatif. Kegiatan ini di akhiri dengan menceritakan pengalaman anak bermain game pengingat dan menghitung sesuai dengan jumlah yang ada.

c. Observasi dan Interpretasi

Seperti pada kegiatan observasi sebelumnya, peneliti mengamati seluruh kegiatan pembelajaran yang terjadi di ruangan kelas tersebut. Dari kegiatan observasi tersebut, diperoleh deskripsi mengenai jalannya proses pembelajaran kognitif dengan menerapkan metode bermain dengan media papan kreatif yang secara garis besar dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pada pertemuan ini guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a, menghafal hadits, bernyanyi, bertepuk dan kegiatan fisik motorik, kemudian masuk dalam materi. Guru menjelaskan materi kognitif dengan media papan kreatif dengan tanya jawab mengenai berbagai macam buah-buahan serta menyebutkan namanya. Setelah itu guru menjelaskan tentang aturan belajar game pengingat, yaitu menugasi anak untuk menyebut nama buah yang ada di gambar kemudian diletakkan di media papan kreatif secara urut. Kemudian anak menghitung jumlah gambar buah-buahan yang ada di papan kreatif. Kegiatan ini di akhiri dengan menceritakan pengalaman anak bermain game pengingat dan menghitung sesuai dengan jumlah yang ada. Pada kegiatan ini anak kelihatan lebih berminat mengikuti pembelajaran kognitif dengan media papan kreatif.

Dari observasi terhadap proses pembelajaran tersebut dapat dinyatakan bahwa anak yang aktif

selama kegiatan pembelajaran sebesar 75%, sedangkan 25% lainnya tampak sesekali berbicara dengan teman sebangku dan terlihat tidak memperhatikan pelajaran. Dari hasil wawancara dengan anak yang kurang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, diperoleh penjelasan bahwa di antara mereka tersebut merasa bosan dan capek. Anak yang menunjukkan keseriusannya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 60%, sedangkan 40% lainnya kurang memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan. Peningkatan anak yang aktif dalam kegiatan pembelajaran ini disebabkan guru telah mampu mengontrol anak dan memotivasi anak.

Adapun berdasarkan hasil pekerjaan anak dapat diidentifikasi yang sudah mampu mengerjakan tugas dengan tepat sesuai dengan petunjuk guru sebesar 55%, sedangkan anak yang lainnya belum tepat dalam memberikan jawaban. Anak yang aktif mengikuti kegiatan dan tepat dalam menyebut nama buah dan menghitungnya sebesar 65%, sedangkan anak yang lainnya belum sempurna dalam mengerjakan.

d. Analisis dan Refleksi

Proses pembelajaran kognitif dengan menerapkan metode bermain melalui media papan kreatif di kelompok B TK Al Fatah Sedan pada siklus II berjalan dengan lancar. Anak merespon setiap kegiatan dalam

pembelajaran dengan semangat dan antusias. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya telah dapat diatasi. Anak yang pada awalnya sulit dikendalikan, akhirnya mau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib, meskipun masih ada beberapa anak yang bersikap kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran. Guru tetap mengontrol anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Namun, masih ada sedikit kekurangan, yakni masih terdapat anak yang belum dapat memahami aturan dan petunjuk dari guru, akibatnya anak kurang mampu mengerjakan dengan tepat. Selain itu masih terdapat anak yang belum bersemangat mengikuti kegiatan. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran anak masih ada yang main sendiri. Untuk mengatasi beberapa kekurangan ini, guru dan peneliti akan merubah kegiatan yang digunakan yang akan digunakan pada siklus berikutnya, menjelaskan materi dengan media langsung dan senantiasa memotivasi anak dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

3. Siklus III

a. Perencanaan Tindakan

Bertolak dari hasil analisis dan refleksi tindakan siklus II, maka pada siklus III ini, peneliti bersama dengan guru melanjutkan siklus untuk mengatasi kekurangan yang ada pada

siklus sebelumnya, guru perlu mengganti kegiatan yang lebih mudah dipahami dan lebih menarik minat anak. Maka pada siklus III ini kegiatannya adalah game kreatif dengan media papan kreatif.

Tahap perencanaan tindakan III meliputi kegiatan peneliti bersama guru merancang skenario pembelajaran kognitif dengan menerapkan metode bermain dengan media papan kreatif.

Guru memberikan informasi mengenai materi pembelajaran yang akan diberikan kepada anak didik dengan mengadakan tanya jawab. Guru memberikan beberapa pertanyaan sederhana, misalnya jenis buah-buahan apa saja yang diketahui anak, apakah anak suka dengan buah-buahan yang disebutkan itu, siapa yang menciptakan buah-buahan itu. Guru membagikan kartu gambar buah-buahan yang telah dipersiapkan sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan (Hebat, Cerdas, Jenius, Pintar, Mandiri, Pandai). Guru melakukan game kreatif yaitu menugasi anak untuk mengingat nama gambar buah yang telah didapat kemudian diletakkan di media papan kreatif secara tertutup.

Anak diminta untuk mencari pasangan gambar yang sesuai dengan gambar yang ditutup tadi kemudian dikumpulkan untuk dihitung. Anak yang sudah menyelesaikan game kreatif dengan media papan kreatif dapat mengambil bentuk-bentuk

geometri kemudian ditempel di kertas yang telah disediakan oleh guru. Anak yang sudah menyelesaikan tugas guru dengan cepat dan tepat dapat mengambil berbagai gambar bintang yang bisa anak kumpulkan sebagai reward atau hadiah dari usaha anak dalam menyelesaikan tugas.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini diawali dengan berdo'a, menghafal hadits, bernyanyi, bertepuk dan Tanya jawab berbagai macam tanaman yang diketahui anak. Setelah itu anak dibagikan berbagai macam gambar sesuai dengan kelompoknya. Kegiatan ini dipilih dengan pertimbangan bahwa anak akan mudah memahami sesuatu yang bersifat konkrit/nyata, lebih mudah dipahami, dan lebih menarik bagi anak. Seperti pada kegiatan sebelumnya anak disuruh untuk menghitung berapa banyak buah yang didapat dari permainan game kreatif. Setelah permainan game kreatif selesai kemudian anak mengambil bentuk-bentuk geometri untuk ditempel di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru. Guru memotivasi anak dengan memberikan reward kepada anak sebagai hadiah dari usahanya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Observasi dan Interpretasi

Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 6 Juni 2011 di

kelompok B TK Al Fatah Sedan. Pembelajaran dilaksanakan selama 120 menit dengan 60 menit kegiatan inti.

Tindakan ini diawali dengan berdo'a, menghafal hadits, bernyanyi, bertepuk dan tanya jawab berbagai macam tanaman yang diketahui anak. Setelah itu anak dibagikan berbagai macam gambar sesuai dengan kelompoknya. Kegiatan ini dipilih dengan pertimbangan bahwa anak akan mudah memahami sesuatu yang bersifat konkrit/nyata, lebih mudah dipahami, dan lebih menarik bagi anak. Seperti pada kegiatan sebelumnya anak disuruh untuk menghitung berapa banyak buah yang didapat dari permainan game kreatif. Setelah permainan game kreatif selesai kemudian anak mengambil bentuk-bentuk geometri untuk ditempel di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru. Guru memotivasi anak dengan memberikan reward kepada anak sebagai hadiah dari usahanya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara terhadap anak diperoleh data tentang pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus III. Anak yang aktif selama kegiatan pembelajaran sebesar 90%, hampir semua anak terlibat aktif, lebih antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Anakyang serius selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 80%, sedangkan

20% lainnya masih kurang serius. Peningkatan anak yang aktif dan serius dalam kegiatan pembelajaran ini disebabkan guru telah mampu mengontrol anak. Sebagian besar anak sudah dapat dikendalikan. Selain itu, anak lebih tertarik dengan materi yang baru karena lebih mudah dipahami, bersifat konkrit, dan lebih menarik bagi anak.

Adapun berdasarkan hasil pekerjaan anak yang sudah mampu mengerjakan tugas dengan tepat dan sesuai petunjuk guru sebesar 85%, sedangkan anakyang lainnya belum mengerjakan tugas dengan tepat. Anak yang dapat menyebutkan berbagai macam gambar, menghitung, dan menulis sebesar 85%.

d. Analisis dan Refleksi

Secara umum semua kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran kognitif dengan menerapkan metode bermain dengan media papan kreatif pada siklus III ini telah dapat diatasi dengan baik. Guru telah berhasil mengontrol anak untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tertib. Guru telah mampu memancing respons anak terhadap stimulus yang diberikannya. Anak terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Anak telah dapat dikendalikan dan terkontrol. Anak juga telah mampu memahami petunjuk guru dengan baik. Peningkatan indikator-indikator ini

dapat dilihat dari hasil kerja anak yang dilakukan pada siklus I samapi III.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, II, dan III dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran meningkatkan kognitif anak melalui metode bermain dengan media papan kreatif. Hal tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1 Presentase Hasil Antar Siklus

No	Aspek	Persentase		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keaktifan dalam pembelajaran	60%	75%	90%
2	Keseriusan dalam kegiatan	55%	60%	80%
3	Ketepatan mengerjakan	30%	55%	85%
4	Kemampuan menyusun, menyebutkan dan menghitung gambar	50%	65%	85%

Penelitian memberikan deskripsi bahwa dengan menerapkan metode bermain dengan media papan kreatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kognitif anak, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menerapkan metode yang efektif sebagai metode dalam pembelajaran meningkatkan kognitif anak. Sehingga kegiatan belajar mengajar yang awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Dengan diterapkannya metode bermain dengan media papan kreatif dalam pembelajaran meningkatkan kognitif anak maka anak akan memperoleh pengalaman baru dan lebih menarik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran meningkatkan kognitif yang pada awalnya membosankan bagi anak, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan hasil penelitian ini secara singkat yakni: (1) terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran meningkatkan kognitif anak, dan (2) terdapatnya peningkatan kemampuan pemahaman anak dalam melakukan kegiatan.

Peningkatan kualitas pembelajaran kognitif anak melalui media papan kreatif bahwa anak menunjukkan sikap tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran kognitif dengan media papan kreatif, karena guru secara langsung memberikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Anak terlihat memperhatikan kegiatan pembelajaran dengan serius dan terlihat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan anak dalam meningkatkan kognitif melalui metode bermain dengan media papan kreatif meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase antar siklus yang menunjukkan peningkatan dari siklus I, II, dan III.

DAFTAR PUSTAKA

- Poerwadarminta, W.J.S.I. (2000). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutikno, M. Sobry. (2005). *Pembelajaran Efektif; Apa dan Bagaimana Mengupayakannya?* Mataram: Persada Press.
- Syaodih, Ibrahim dan Nana. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Adi, Suhaemi, Dkk. (1990). *Pedoman Prasarana dan Sarana Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moeslihatun. (2004). *Metode Pengajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Elizabeth B. Hurlock. (1987). *Perkembangan Anak*, Terjemahan Mcd Meitasari. Jakarta: Erlangga.
- Friedman & Schustack. (2008). *Kepribadian: Teori Klasik & Riset Modern*. (Alih Bahasa: Fransiska Dian Ekarini, S.Psi., Maria Hani dan Andrea Provita Prima). Jakarta: Erlangga